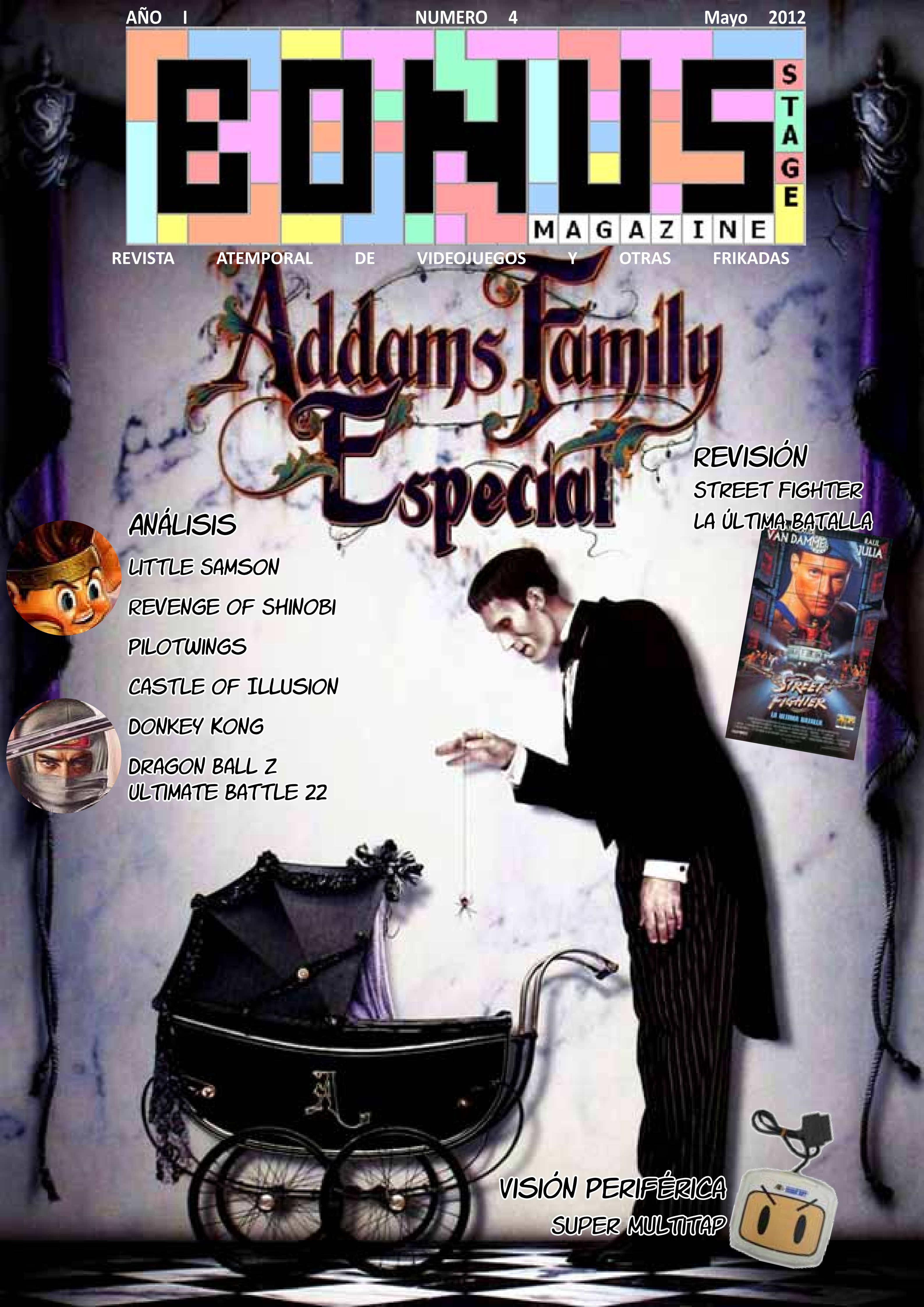
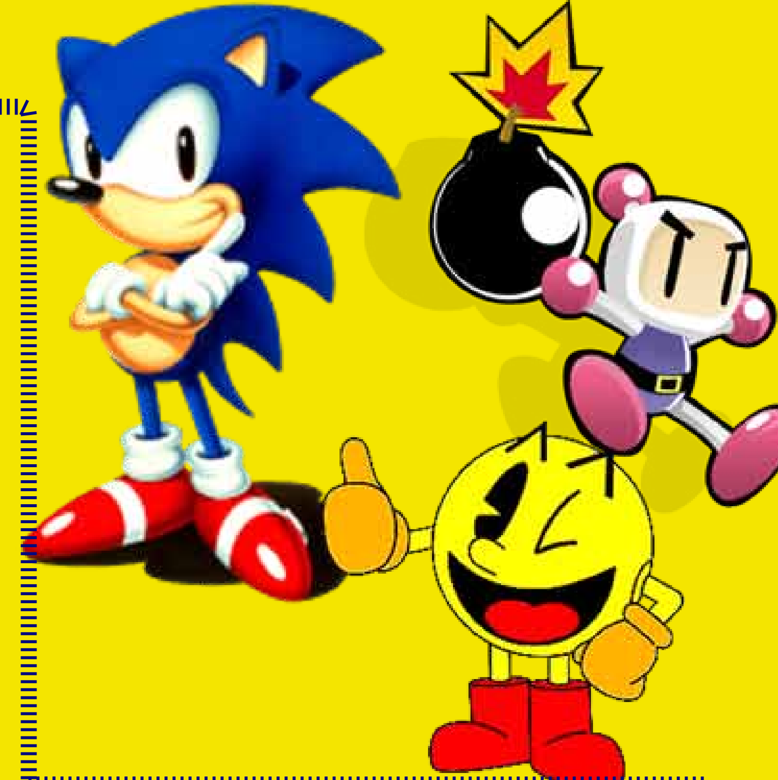

AÑO I
NUMERO 4
Mayo 2012
BONUS STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
Addams Family Especial
REVISIÓN
STREET FIGHTER
LA ÚLTIMA BATALLA
VAN DAMME
RAUL JULIA
STREET FIGHTER
ANÁLISIS
LITTLE SAMSON
REVENGE OF SHINOBI
PILOTWINGS
CASTLE OF ILLUSION
DONKEY KONG
DRAGON BALL Z
ULTIMATE BATTLE 22
VISIÓN PERIFÉRICA
SUPER MULTITAP



¡Bienvenidos todos al número 4 de la revista!

Antes de empezar, vuelvo a publicitar el blog donde encontrareis los números anteriores y los extras que vayamos colgando, y si queréis enteraros de cualquier novedad respecto a Bonus Stage Magazine al momento, os podéis hacer fans en Facebook y así se os avisará automáticamente con cada nueva publicación.

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

De paso pongo también la dirección de correo electrónico para la gente que quiera participar en la revista o que crea que puede aportar algo, ya sabéis que las ideas siempre son bien recibidas.

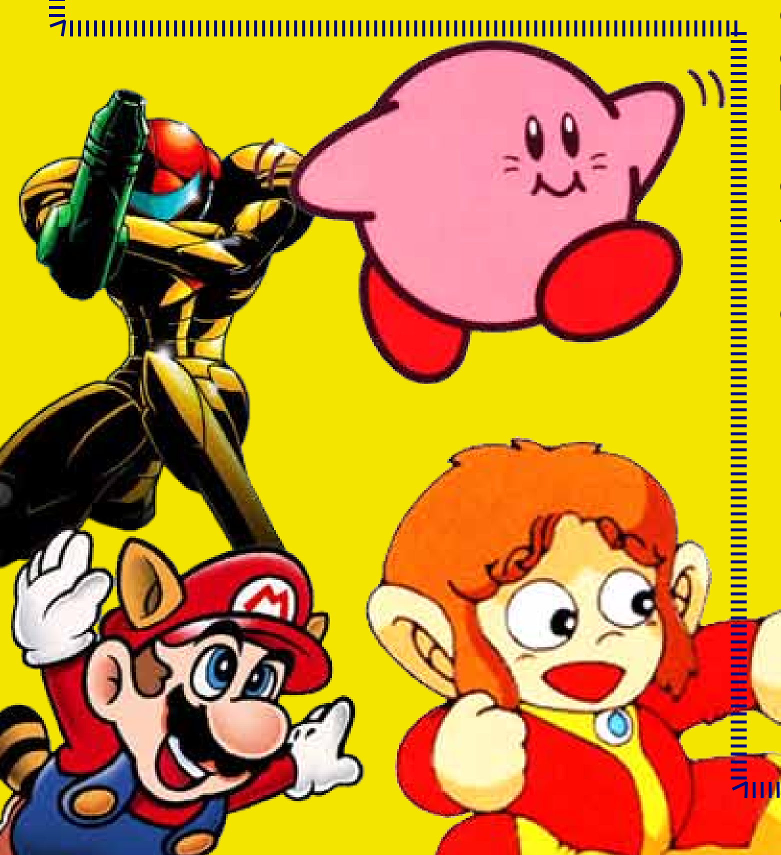
Bonussm@hotmail.com

Y tras las formalidades hablamos de este cuarto número, que es bastante fiel a nuestra ya habitual estructura en la revista, quizás para compensar el ser tan previsibles, hemos dedicado el especial a una de las familias mas raras de toda la historia: La Familia Addams, haciendo un breve repaso a su historia y sobretodo a sus videojuegos (algunos bastante desconocidos)

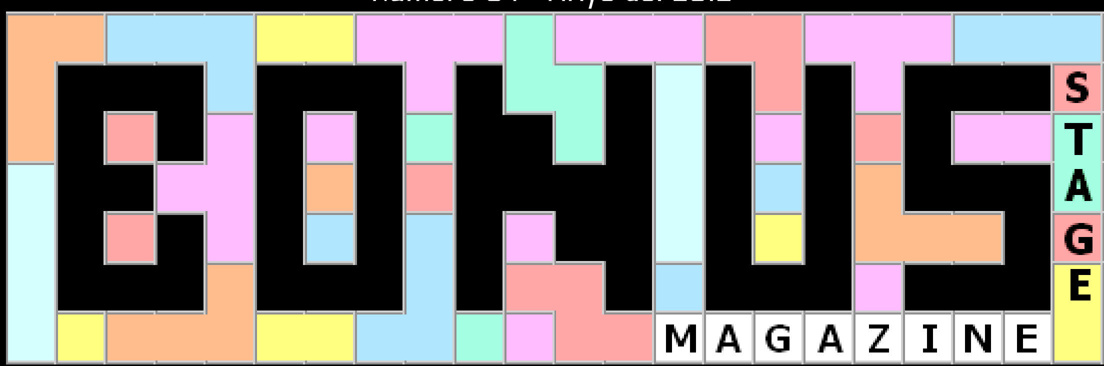
El resto de la revista tiene 6 análisis (incluyendo un famoso juego de Mickey Mouse que vuelve a sonar con bastante fuerza por un futuro lanzamiento para las consolas actuales), la Medalla de Plata (con un secundario que todos conoceréis de sobras por rivalizar con uno de los personajes mas míticos de los videojuegos), la Visión Periférica (con un periférico que multiplicaba la diversión por cuatro) y la Revisión (con una película que todos vimos en su día con mucha ilusión, pues trata de uno de los juegos mas grandes de los 90).

Esperemos que os guste, y hasta el siguiente número.

Skullo



Número 04– MAyo del 2012



ÍNDICE

ANÁLISIS

VISIÓN PERIFÉRICA

REVISIÓN

MEDALLA DE PLATA

ESPECIAL

Maquetación y portada Kurai

ANALISIS

LITTLE SAMSON

Nintendo Entertainment System

1 JUGADOR

PLATAFORMAS

TAKERU 1992



"Seirei Densetsu Licke" es el titulo original de este juego que fue rebautizado en occidente como Little Samson. El juego en sí nos cuenta la historia de un Rey pide ayuda a cuatro héroes para detener a un poderoso enemigo que ha sido recientemente liberado. Así empieza la aventura en la que manejaremos a Little Samson, Kikira el dragón, Gamm el Golem y KO el ratón en un juego de plataformas que salió durante los últimos años de la N.E.S.

Gráficos

Los protagonistas lucen un aspecto fácilmente reconocible, con diferentes colores y muy buenas animaciones, los enemigos comunes son también bastante buenos, aunque la mejor parte se la llevan los enemigos finales ya que algunos de ellos son gigantescos.

Los escenarios son coloridos, intentan ser variados y están llenos de detalles en los fondos.

Sonido

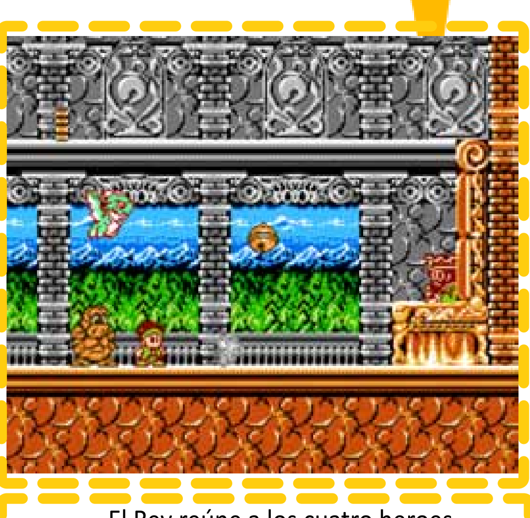
En vez de haber un tema musical para cada nivel, nos encontramos que la melodía del juego depende del personaje que estemos manejando, así que cuando cambiemos de personaje cambiará la música. Esto parece buena idea al principio pero termina cansando, es cierto que las melodías son diferentes entre si y que son bastante buenas, pero habría sido mejor un tema por nivel. Los enemigos finales tienen su propio tema musical lo que le da variedad.

Los sonidos del juego son bastante numerosos y con una calidad muy buena.

Jugabilidad

Durante el juego podremos elegir entre cualquiera de los cuatro personajes en cualquier momento, cada uno de ello tiene sus virtudes y sus inconvenientes, es cosa del jugador saber cuando puede sacar mas beneficio de un personaje que de otro, pero hay que tener cuidado, si nos matan un personaje perderemos una vida.

Little Samson puede escalar paredes y techos y disparar en línea recta, lo que lo hace el mas equilibrado de todos los personajes. Kikira el dragón puede disparar bolas de fuego (y cargar su disparo al igual que Megaman), volar y es el único personaje que no resbala en el hielo. Gamm el golem es el personaje mas lento del juego, pero puede atacar estirando sus brazos tanto vertical como horizontalmente, también puede caminar sobre pinchos sin recibir daño y es el mas poderoso y con mas vida y por ultimo tenemos a KO el ratón, el personaje mas pequeño y con menos vida, que también es el mas ágil de todos, pudiendo saltar mas alto que el resto y trepar por paredes y techos, su ataque consiste en poner bombas y debido a su pequeño tamaño, es el único que puede pasar por



El Rey reúne a los cuatro heroes



KO el raton es pequeño pero frágil

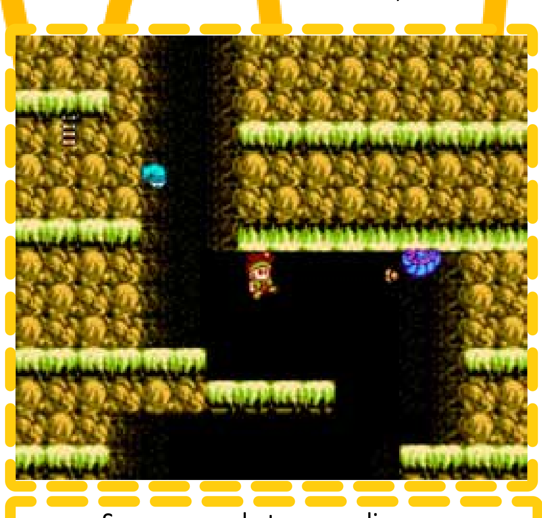
los huecos estrechos.

Durante el juego encontraremos diferentes power ups que nos permitirán aumentar la vida máxima del personaje, pociones que nos permitirán llenar nuestra vida cuando estemos en las ultimas y los típicos corazones que aumentan la vida, además de las agradecidas vidas extra.

Los controles son muy buenos, los personajes responden rápidamente y de manera eficaz, esto es muy importante pues en algunos momentos el juego se vuelve muy exigente, por fortuna los controles están a la altura.

Duración

El juego cuenta con una decena de niveles, al final de cada uno de ellos nos enfrentaremos a un enemigo final que en la mayoría de los casos posee dos formas diferentes, tras derrotarlo pasaremos al siguiente nivel. El juego posee dos dificultades (fácil y normal) el ultimo nivel del juego no aparece en el modo fácil, así para poder ver el verdadero final del nos tocará completarlo en normal, donde además de haber mas enemigos, la vida máxima de los personajes es bastante menor que en el nivel fácil.



Samson puede trepar y disparar

El juego nos da la opción de usar continuaciones y también Passwords (pero si los usamos habremos perdido todos los aumentos de vida y las pociones) de manera que siempre es recomendable usar las continuaciones normales.

Conclusión

Little Samson es uno de esos juegos que sacaron todo el jugo de la 8 bits de Nintendo, su apartado técnico es excelente, su jugabilidad es muy buena y su dificultad esta bien ajustada, además de ofrecer el aliciente de tener cuatro personajes totalmente diferentes a nuestra disposición.



Los escenarios tienen muchos detalles

Lamentablemente y pese a la calidad del juego, paso totalmente desapercibido, supongo que fue porque salió entre el 92 y el 93, momento en el que toda la atención estaba centrada en las consolas de 16 bits, quedando los otros sistemas en un modesto segundo plano. Todas aquellas personas que no lo jugaron en su momento tienen la oportunidad de hacerlo ahora, estoy completamente seguro de que no se arrepentirán.



Los escenarios son muy variados

Skullo



Algunos enemigos finales son enormes

ANALISIS



THE REVENGE OF SHINOBI

1 JUGADOR

ACCION

SEGA 1989



El protagonista de esta historia, el ninja Joe Musashi, hace tres años derrotó a la organización criminal Zeed. Durante este tiempo, lo que quedaba de esta organización se ha preparado para vengarse, ha resurgido como Neo Zeed, ha matado a todos los compañeros de Musashi y ha secuestrado a su prometida. Nuestro héroe deberá recorrer 8 localizaciones donde cada una consta de dos pantallas más un jefe final, para rescatar a su prometida Naoko de las manos de Neo Zeed y acabar de una vez por todas con esta peligrosa organización. Este título fue lanzado para la consola de Sega a finales de 1989 y ha tenido varias versiones con pequeños cambios gráficos debido a pequeños ploblemas de licencia.

Gráficos:

Los diseños de los personajes están bien conseguidos aunque no tienen demasiadas animaciones, el que tiene más es el protagonista, pero ya cumplen con su función. Los escenarios tienen un doble scroll lateral para que dé más la sensación de profundidad. Sobre la originalidad de los personajes, la verdad es que son bastante típicos: ninjas, samurais, soldados... incluso hay personajes que han tenido que modificar gráficamente en versiones posteriores de 1990 por problemas de licencia: un soldado que llevaba lanzallamas parecía Rambo, el jefe del cuarto nivel es Terminator (curiosamente con este no tuvieron problemas de licencia), el jefe del sexto nivel es Spiderman y Batman (aquí consiguieron los derechos de autor, aunque tuvieron que cambiar Batman por Devilman), y el jefe del séptimo nivel era Godzilla que fue sustituido por un esqueleto de dinosaurio.

Sonido:

Hay unos cuantos efectos de sonido para las armas y saltos de Musashi, unos pocos efectos para las armas de los jefes enemigos, el resto de enemigos casi que no tiene ningun efecto sonoro salvo metralletas y poca cosa más, son bastante “silenciosos”. Todos los enemigos mueren



¡Cuidado con el perro!

con el mismo sonido de explosión.

La música acompaña al ritmo del juego y son unos temas que están bien hechos rellenando así los pocos efectos de sonido que hay en el juego.

Jugabilidad:

El arma principal del protagonista son los shurikens que puede lanzar de pie, agachado o saltando. Hay que vigilar, ya que el número de shurikens es limitado y hay que racionarlos bien, aunque en el transcurso de las fases se pueden coger más. Así que para ahorrar se puede atacar de cerca usando el shuriken como si fuera un cuchillo, con patadas si se está agachado o con una espada.

Hay un item que es un power up, lo que hace es triplicar el poder de ataque de los shurikens, sustituir el ataque de cerca por una poderosa espada y en este estado Musashi tiene una estrella ninja que bloquea las estrellas débiles de los enemigos mientras anda. Cuando se recibe un golpe el power up se pierde.



También nos atacara el ejército

Los saltos son importantes en este juego y están muy bien hechos, ya que se puede saltar más o menos según se tenga pulsado el botón de salto. Además el salto se puede corregir en todo momento de una forma bastante fluida para calcular bien el sitio donde se quiere caer. También hay un doble salto para llegar más lejos y más alto. Durante el doble salto, el héroe va dando volteretas y puede disparar una ráfaga de 8 shurikens que arrasa con lo que haya por delante.

Musashi tiene 4 técnicas especiales ninja: Fushin, para saltar más alto, Ikazuchi, relámpagos que rodean el cuerpo y protegen durante 4 golpes, Karyu, un dragón de fuego que hace bastante daño, y Mijin, autodestrucción, hace el doble de daño que el dragón de fuego pero se pierde una vida. En principio solo se puede usar una técnica por localización a no ser que se cojan más o se pierda una vida.



Shinobi VS Terminator

Duración:

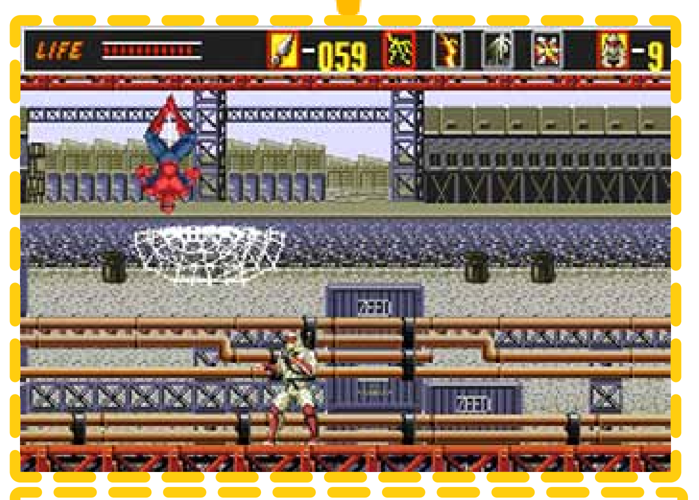
En principio este juego dura entre una hora y una hora y media, aunque tiene cierta dificultad y hay que conocer ciertos patrones de ataque de los enemigos y ciertas cosas que tienen los escenarios, así que el juego puede durar días o semanas hasta que se consigue acabarlo.

Además también se puede jugar en la dificultad más alta para que los enemigos sean más resistentes y quiten más vida al protagonista con cada golpe. Para hacerlo más interesante, según lo que hagamos al final del juego, puede haber final malo o final bueno y es posible que la primera vez que se pase el juego no se consiga el final bueno.

Conclusión:

Es un buen juego de acción para la consola de Sega, recomendable a los que les gusta este género. Es una buena elección jugar a este juego, ya que su control es bastante fluido para la época en que se hizo.

El Mestre



¿Os suena de algo este enemigo?

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PILOTWINGS

1 JUGADOR

SIMULADOR

NINTENDO 1990



A finales de los 90 apareció este juego, que tardó un par de años en llegar a Europa y que era uno de los primeros juegos que acompañaban a la Super Nintendo cuando salió a la venta.

Pilotwings es una de esas sagas casi desconocidas de Nintendo que muy de vez en cuando obtiene una continuación, su estilo de juego es muy particular, pues se trata de un simulador de varias disciplinas relacionadas con el vuelo, pilotaremos ala deltas, aviones, rocketbelts (una especie de cinturón con propulsores), helicópteros y nos lanzaremos en paracaídas, todo con el fin de obtener suficientes puntos para conseguir las licencias de vuelo.

Bajo esa idea nos encontramos este juego, que en realidad se hizo para demostrar una de las novedades técnicas que incluía la Super Nintendo (el modo 7) que, a grandes rasgos, permite agrandar, disminuir y rotar una imagen, a día de hoy suena primitivo, pero en su día fue una gran novedad que utilizaron títulos de casi todos los géneros.

Gráficos

Los gráficos generales del juego son bastante sencillos pero coloridos, desde las caras de nuestros profesores de vuelo, hasta el diseño de los vehículos a pilotar todo tiene un tono a medias entre seriedad y caricatura.

La parte grafica importante del juego son sus fondos, que en su día maravillaron a todos con sus rotaciones y su sensación de profundidad (hasta que bajabas suficiente altura y veías que eran planos totalmente). Si bien es cierto que los escenarios están bastante bien hechos y son muy coloridos (encontrando varias tonalidades según si la prueba era de día, de noche o al atardecer) alrededor de ellos esta todo de un color plano lo que da sensación de desierto, al principio pensé que era debido a que encontraron limitaciones técnicas en el modo 7, pero en los niveles posteriores la zona de pruebas se encuentra en una isla rodeada del mar, de manera que no se trata de eso. Este detalle no es determinante pero afea bastante las primeras pruebas.

Sonido

El sonido en Pilotwings tiene poco que aportar, si bien es cierto que hay bastante variedad de sonidos (el motor del avión, el del helicóptero, el ruido del viento al caer en paracaídas, los propulsores del Rocketbelt...etc.) son bastante modestos todos, cumplen pero no sobresalen.
Y eso mismo podríamos decir de las músicas, que aunque son alegres, simpáticas y entretenidas, no están demasiado elaboradas, aunque supongo que de lo que se trata es que no se hagan pesadas y ese aspecto lo cumplen de sobra.

Intenta caer en la zona amarilla

Jugabilidad

El estilo de juego es sencillo, eliges una prueba a superar, el instructor te dirá cuales son tus objetivos (generalmente tocar algunos anillos



¡usa las corrientes de aire!

de colores en el cielo y aterrizar en la zona indicada) tras esto podremos ver los controles y como estará repartida la puntuación (importante pues mientras mejor lo hagas mas puntos te llevas)

Desde la primera prueba veremos que hay que ser pacientes con el juego, no es difícil cumplir los objetivos pero un fallo tonto puede hacernos perder los puntos que necesitamos para obtener la licencia y pasar de nivel. Esto no quiere decir que el control sea malo, pues no lo es, de hecho para ser un simulador el control es bastante sencillo y efectivo, pero claro requiere algo de practica dominar los diferentes vehículos, pues no es lo mismo ir con el Rocketbelt tocando anillos de colores que manejar el helicóptero en las misiones de rescate.

Duración

El juego consta de 8 niveles de aprendizaje (cada uno con varias pruebas) y de dos misiones de rescate con el helicóptero (en las que tendremos que disparar a enemigos, dándole un toque de acción al juego). Además de todo eso, hay otros retos en el juego, pues en los mapas hay una plataforma móvil de color amarillo con cuadros, si conseguimos aterrizar en ella podremos jugar a minijuegos de bonus que nos otorgaran puntos extras y nos ayudaran a superar los niveles mas altos. Cada vez que superemos un nivel nos darán un Password.



Uno de las fases de Bonus

Es difícil valorar la duración del juego, pues aunque es sencillo de entender y de controlar, maniobrar los vehículos sin cometer errores para obtener suficientes puntos es algo bastante complicado, las misiones con el helicóptero ofrecen variedad pero también son bastante difíciles, pues tienes que cumplir los objetivos esquivando el fuego enemigo (y con un solo disparo que nos dé, habremos perdido).Creo que en general la duración del juego es bastante decente, aunque es cierto que podrían haber añadido algún modo multijugador.

Puntuación perfecta

Conclusión

Pilotwings es un buen juego, ofrece situaciones diferentes y entretiene con facilidad, pero el hecho de ser un simulador de "escuela de vuelo" lo convierte en un titulo totalmente atípico, de manera que su publico potencial es bastante minoritario, aunque yo recomiendo probarlo, al menos a las personas que han sentido curiosidad al ver las fotos o leer el análisis.



También volaremos de noche





La misión del helicóptero





1 JUGADOR

PLATAFORMAS

SEGA AM7 1990



Antes de que el erizo azul se alzase como la mascota que iría a la cabeza de SEGA hasta día de hoy, apareció Mickey Mouse que bien podría haber hecho el papel de Sonic antes que este.

SEGA creo un acuerdo con Disney para hacer uno de los primeros juegos para Mega Drive (aunque también salió para Master System y Game Gear) en territorio PAL y asegurarse así un sitio en Europa, que no era fácil, el pescado ya estaba vendido y es que Nintendo tenía un gran monopolio en todo el mundo.

Así nació Castle of illusion: starring Mickey Mouse y más tarde llegarian, Legend of Illussion y World of Illussion.

Ya en el juego, mientras Mickey y Minney se divertían en el bosque, la bruja Mizrabel llena de envidia de la belleza de Minney, rapta a esta para robar su belleza. Mickey sigue la bruja hasta su castillo, ya dentro en el castillo tendrá que pasar por 5 mundos y recoger las 7 gemas para poder salvar a su chica. Estos mundos eran:





El bosque

En el bosque tendremos que pasar por arboles, ríos, y enfrentarnos a hongos, arañas y enormes serpientes, acabando con el jefe que custodia la gema, un árbol gigante.





La casa de los juguetes

En este mundo juguetes gigantes como avionetas, payasos, cubos nos intentaran detener para que no podamos seguir, y al final del mundo nos encontraremos con la caja payaso.





La casa de los dulces

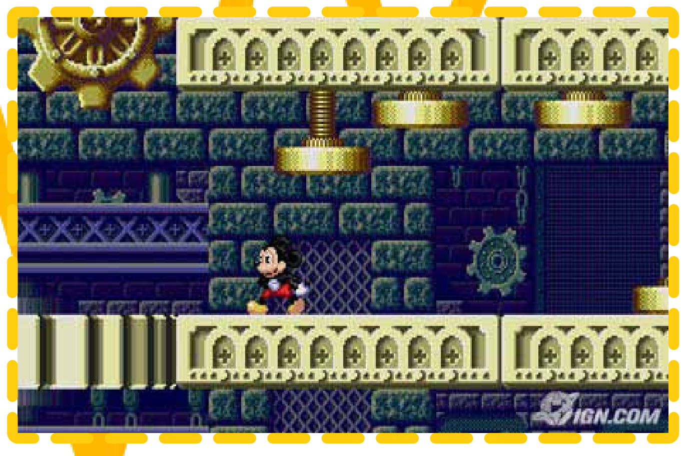
En este mundo deberemos meternos por botellas de leche, pasar por ríos de nata, mares de café, esquivar terrones de azúcar, matar gusanos de miel, y vencer al dragón.





Las ruinas

Aquí deberemos pasar por fosas, ríos subterráneos hasta llegar a las ruinas donde murciélagos nos atacaran, y el jefe del mundo será una especie de tritón.





La torre del reloj

La ultima fase por la que deberemos pasar es la torre del reloj, nos enfrentaremos a armaduras vacías, murciélagos, tuercas que se caen, y al final un gran ogro.



Después de esta ultima fase podremos acceder a la torre donde se encuentra la bruja y tendremos que derrotarla para poder rescatar a miny.

Gráficos

Situándonos en el año 1990 este juego era una maravilla técnica, con fondos muy detallados y coloreados, todos los gráficos son vivos, y las animaciones de Mickey son buenísimas, todo esto hace que el juego luzca por si solo.

Sonido

Las músicas de este juego, rebosan la magia Disney por todos lados, unas canciones que hacen meterte mas en el juego, y que son increíblemente pegadizas

Duración

Este juego goza de una dificultad altilla y esto nos hará que nos cueste mas podernos pasar el juego. Aunque el juego en nivel normal podría durarnos mas o menos 1 hora.

Jugabilidad

La jugabilidad de este juego es buenísima, Mickey responde perfectamente a nuestro mando y se mueve rápido de una acción a otra. Es un gusto jugar así y esto hace que el juego sea mejor apreciado y disfrutado.

Conclusión

Uno de los juegos que tenemos que no podemos pasar por alto en el catalogo de Mega Drive, por que junto al erizo azul, este es uno de los mejores plataformas de la 16 bits de SEGA.

Y ahora vamos a ver la actualidad por donde pasa Mickey Mouse, porque dentro de pocos meses podremos disfrutar de la segunda parte de Epic Mickey en las nuevas plataformas. Hace poco tiempo recibimos algunas imágenes de la versión de 3ds con la grata sorpresa de que el juego seria una continuación de las 3 primeras partes de los juegos de SEGA, os dejo de las imágenes que seguramente ya habréis visto y si no disfrutadlas.

Super Aru







ANALISIS

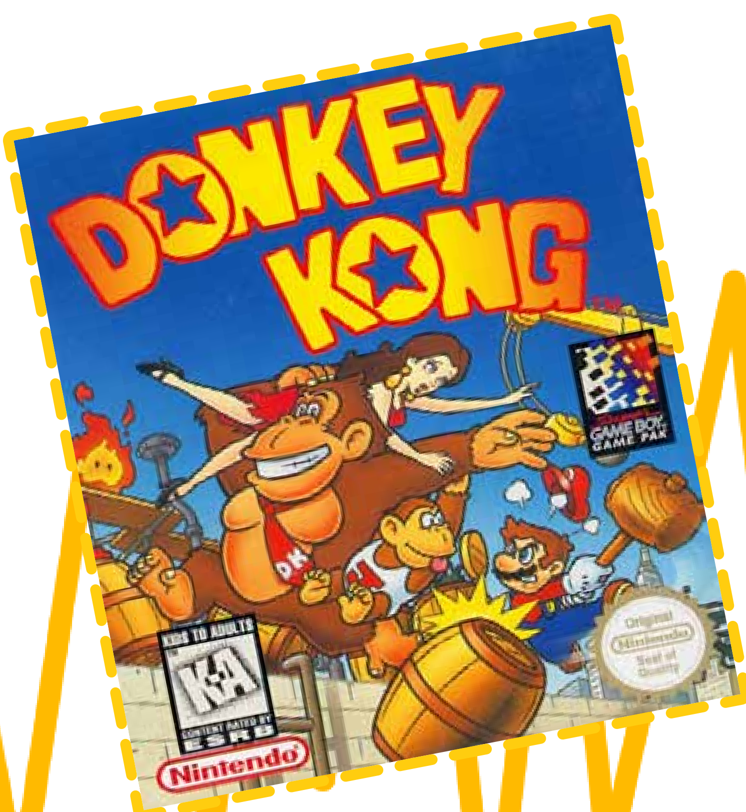


DONKEY KONG

1 JUGADOR

PUZZLE PLATAFORMAS

NINTENDO 1994



Este juego es conocido como Game Boy Donkey Kong o Donkey Kong 94 para diferenciarlo de la máquina arcade Donkey Kong de los años 80 y es un entretenido juego de plataformas y puzzle con el que nos tendremos que exprimir un poco la cabeza si queremos llegar al final, pues dispone de unos 100 niveles diferentes.

La historia empieza igual que el Arcade original, sólo que el protagonista ya no es Jumpman sino nuestro fontanero favorito, Mario. Donkey Kong ha secuestrado a Pauline y Mario debe rescatarla, los primeros 4 niveles son los mismos que el arcade, pero bastante más fáciles. Una vez completados te reúnes con Pauline, pero aquí amigo mío es cuando el juego empieza de verdad, Donkey Kong se levanta y secuestra otra vez a Pauline. Mario debe seguir a Donkey Kong alrededor del mundo y derrotarlo para poder rescatarla.

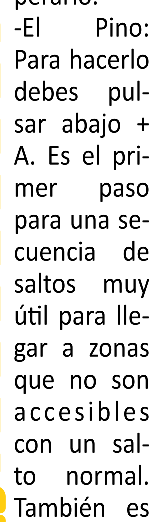
Gráficos:
Los Gráficos son simples aunque bastante bonitos, pero un poco flojos si los comparamos con algún otro titulo de Gameboy. Lo mejor de estos gráficos son los detalles que tienen los fondos o las diferentes animaciones que tiene Mario cuando pierde una vida. Al ser el primer preparado para Super Game Boy utiliza de manera muy eficaz los colores.

Sonido:
La música que nos acompañara durante todo el juego es muy divertida y adictiva. Acabaréis tarareando las canciones.
Además si disponéis de un Super Gameboy y jugáis a este cartucho en una Super Nintendo podréis notar una mejora de sonido, un ejemplo son lo chillidos de ayuda de Pauline, que pasaran de ser "pitidos" a escucharse "Help, help" aunque sinceramente su parecido es más similar al de un "Hell, hell"

Jugabilidad:
Los movimientos de Mario son muy fluidos, con lo cual es un juego muy divertido de jugar. Nuestro protagonista responde muy bien a nuestros controles pero esto no es suficiente para completar nuestra misión, aunque para progresar debemos usar el coco.

Nuestro objetivo es rescatar a Pauline de Donkey Kong y para ello le perseguiremos, lo que nos irá llevando a cada nivel. Estos niveles se basan en tener que coger una llave y llevarla hacia la puerta para poder continuar.

¿Fácil verdad? Lo sería si no se interpusiese en nuestro camino un séquito de enemigos de lo más variopinto, cintas transportadoras, bloques de hielo y demás elementos dispuestos a que nuestro camino hacia la llave y la puerta no sea nada fácil.
Pero claro ante tan ardua tarea se nos debe dar una oportunidad para poder avanzar y para ello Mario posee unas cuantas habilidades.
Debemos tener en cuenta que con el botón A Mario Salta y con El botón B puede coger elementos que estén debajo de él, estos son los controles por defecto pero se pueden cambiar desde el juego.
A parte de saltar, subir y bajar escaleras, Mario posee unas habilidades únicas:
-El Martillo: Puede cogerlo para eliminar enemigos y lanzarlo hacia arriba para poder subir de una plataforma a otra y recuperarlo.
-El Pino: Para hacerlo debes pulsar abajo + A. Es el primer paso para una secuencia de saltos muy útil para llegar a zonas que no son accesibles con un salto normal. También es





Donkey Kong, ahora con corbata



Así se ve en el Super Game Boy

útil para parar barriles y algún otro objeto que caiga directo hacia ti, si haces el pino demasiado tiempo Mario no tendrá la fuerza suficiente para hacer la secuencia de saltos y tendrás que volver a empezar.

-Gran Salto: Justo después de hacer el pino presiona el botón A y nuestro héroe hará un gran salto, muy útil para llegar a zonas altas.

-Súper Salto: Aún existe otro salto mejor que el Gran Salto! Presiona el botón A cuando Mario toque el suelo después de un Gran Salto y ejecutará el Súper Salto. Una vez Mario aterrice se quedará durante un segundo indefenso, así que ten cuidado al usar este Salto en zonas con viento, cintas transportadoras o enemigos.

-Backflip: Para ejecutar el backflip debes estar caminando hacia una dirección. Se ejecuta presionando el botón de dirección contrario al que esta mirando Mario y el botón de salto a la vez, este salto es muy alto pero cubre muy poca distancia por lo que es útil para llegar de forma rápida a una plataforma superior o esquivar algún proyectil que nos haya lanzado algún enemigo.



¡Premio seguro!

-Coger Llave: Para Recoger la Llave Mario debe saltar sobre ella y situarse encima y presionamos el botón B, Mario cogerá la Llave y la llevará consigo, si recibimos un golpe soltará la llave y quedará paralizado unos momentos en el suelo.

También sirve para coger algunos objetos y algún que otro enemigo, para poder lanzarlos contra otros enemigos o en algún lugar donde no nos molesten, para lanzar los objetos solo debemos presionar otra vez el botón B.

Debemos tener en cuenta que si lanzamos la Llave si no la volvemos a recoger en unos segundos esta desaparecerá y volverá a su posición original.

Mario también tiene otras habilidades como nadar, trepar por lianas, agarrarse a cuerdas e impulsarse para hacer un gran salto, etc.

A parte de la Llave en cada nivel hay 3 objetos que podemos recoger, un sombrero, un parasol y un bolso.

Estos objetos se recogerán automáticamente si los tocamos, si conseguimos reunir los tres, al final de la pantalla tendremos una fase de Bonus de las dos posibles:



Recoge los 3 ítems para ir al Bonus

-Maquina Tragaperras: Con este Bonus podemos conseguir hasta cinco vidas, aunque también es posible no obtener ninguna.

-Ruleta Mario: Es una Ruleta de la suerte con la cara de Mario al centro, algunas ruletas tienen la opción de obtener tres vidas como máximo, a veces solo dos, pero el mínimo siempre será una vida, así que a este mini-juego siempre salimos ganando.

Duración:

Posee la generosa cantidad de 100 niveles y la posibilidad de grabar partida, lo que lo convierte en un juego bastante largo, además es muy rejugable y es difícil cansarse de él.



Donkey Kong te espera en el 4º nivel

Conclusión:

En Resumen, este Donkey Kong de Gameboy es una joya que no debéis dejar pasar. Es un juego muy entretenido y sobretodo divertido, que incomprensiblemente también es bastante desconocido.



Vuelta a los orígenes

Valveider

ANALISIS



DRAGON BALL Z
ULTIMATE BATTLE 22

1 - 2 JUGADORES

LUCHA

BANDAI 1996

Dragon Ball fue una serie con un éxito mundial sin precedentes, su mezcla entre humor y artes marciales era perfecta para convertirse en videojuego de lucha, y así termino sucediendo. Tras varios títulos en 16 bits, que llegaron a Europa gracias a Francia, llegó el turno de pasar a las maquinas de 32 bits y demostrar la superioridad de estas.

Lo primero que vimos de este juego su increíble intro donde salían los 22 personajes haciendo sus técnicas mas características, pero ¿Qué mas nos ofrecía DBZ Battle 22?

Gráficos

Los personajes tienen un aspecto genial, igualitos a la serie, además de un tamaño considerable, lamentablemente en cuanto los ves moverse o atacar te das cuenta que muchas animaciones tienen muy pocos frames y que dan la sensación de estar "acartonados". Los escenarios son en 3 dimensiones y recrean diferentes partes de la serie (el torneo, Namek, la Sala del Espíritu y el Tiempo...) pero están totalmente vacios y son muy sosos (al menos en algunos veremos aparecer al dragón Shenron o a Porunga) si los hubieran hecho en 2d habría quedado todo el apartado grafico bastante mejor. Bueno, todo no, ya que los efectos de los personajes (ataques de energía, explosiones, barreras y demás efectos) también están hechos de manera muy diferente entre si, algunos con un estilo dibujado (como los personajes) y otros con un estilo mucho mas soso. Encima los ataques especiales (Kame Hame Ha y demás) ya no se parecen en nada a la serie, pues son unas simples bolas de color amarillo, lo cual supone una perdida total de la espectacularidad (que si lució en las versiones de 16 bits). Como ultimo detalle decir que este juego no posee pantalla partida, cuando un personaje vuela se hace un zoom sobre él, quedando su rival en pequeño en una esquina, dando la sensación general de ser todo muy cutre.

Sonido

Aquí la cosa cambia bastante, pues las músicas del juego son muy buenas. Gran parte de esa calidad se debe a que algunas de ellas son versiones mejoradas de las que oí-



Cuando un personaje vuela, el otro se encoge

mos en los juegos de 16 bits. Las nuevas melodías tienen un nivel general muy bueno, aunque algunas de ellas destacan mucho sobre el resto (el tema de Trunks del futuro o el de Super Boo por ejemplo) pero en general todas son muy agradables de escuchar.

Los sonidos de las explosiones y ataques de energía cumplen bastante bien, y las voces son bastante buenas y numerosas (de hecho algunas cambian si el personaje es manejado por el jugador 1 o el jugador 2).

Jugabilidad

Los controles del juego son bastante sencillos: botón para patada, botón para puñetazo, botón para volar, botón para ataques de energía y botones laterales para desplazarnos rápidamente. Además de esto podemos cargar energía (manteniendo un botón de ataque presionado)



Los 22 personajes iníciales

romper los ataques energéticos de un golpe (dándole al botón de puñetazo y patada a la vez) o crear una barrera que nos proteja haciendo un movimiento especial. Además de estas habilidades comunes, los personajes tienen sus propios ataques especiales, muchos de ellos ya vistos en los títulos de 16 bits.

Lamentablemente a la hora de jugar nada funciona como debería, los controles son duros y pesados, el juego es lento, los ataques de energía consumen prácticamente toda la barra de energía y tenemos que recargar constantemente, lo cual hace que pasemos de utilizarlos, dejando en muy mal lugar el apartado jugable.

Como punto positivo me gustaría decir que muchos de los ataques especiales están sacados de momentos puntuales de la serie: podemos ver a Mutenroshi hacer la técnica con la que encerró a Piccolo, a Darbura lanzando una jabalina como hizo contra Majin Bu, a Ten Shin Han hacer muchos cañones de energía seguidos hasta quedar exhausto (como hizo contra Célula) y a Vegeta Inmolarse



Maestro contra alumno

(como hizo contra Majin Boo) y muchos ejemplos mas. En ese aspecto el juego cumple, aunque no puede compensar la mala jugabilidad. Duración

El juego tiene 27 personajes y los siguientes modos de juego: combate contra todos los personajes de la consola, modo versus, modo torneo, y un modo en el que podemos subir de nivel a un personaje enfrentándolo contra la cpu. En caso de que un amigo tenga un personaje subido de nivel en su Memory Card, podemos enfrentarlos en una partida a dobles. Así que duración ofrece, lo que pasa es que su jugabilidad se encarga de quitarnos las ganas de jugar.

Conclusión

Dragon Ball Z Battle 22 es un juego bastante pobre en muchos aspectos, siendo bastante inferior a los de 16 bits (que al menos eran mas jugables)y solo es recomendable para los que sean muy fans de Dragon Ball Z y tengan a alguien contra quien jugar, de lo contrario se aburrirán y mucho.

Skullo



Fondos 3D y personajes en 2D



SUPER MULTITAP



La mayoría de juegos que conocemos están pensados para uno o dos jugadores, sin embargo hay algunos que permiten participar a mas, y en ese momento entran en acción los llamados “Multitaps”. Casi todas las consolas han tenido Multitaps y algunas de ellas tenían directamente para enchufarles los 4 mandos. Esto permitía las “reuniones de 4 o mas jugadores” que solían ser tremendamente épicas.

En esta sección voy a hablaros del Multitap de Super Nintendo. La primera vez que muchos vimos este periférico fue acompañando un juegazo como Super Bomberman, cualquiera que jugara con 3 personas mas a ese juego, se terminaría comprando el multitap.

Aunque el mas conocido fue el de Hudson, muchas compañías sacaron su propio modelo, estos “otros multitaps” tenían algunas ventajas, como un tamaño y peso mas reducido. La propia Hudson sacó otra versión mas pequeña, con la cara de Bomberman (que creo que nunca llegó a salir de Japón). Así que de un día para otro la oferta de multitaps era muy amplia pero ¿valía la pena comprarlo?

A lo largo de la historia de los videojuegos ha habido muchos periféricos, algunos de ellos con bastantes juegos, otros con muy pocos y finalmente los que tenían una gran variedad de títulos. En este caso tenemos la suerte de que habían mas de 60 juegos compatibles con el Multitap. Algunos de ellos no llegaron a Europa, pero aun así había una gran variedad de títulos para disfrutar.

Generalmente los mejores “amigos” del multitap suelen ser los juegos deportivos, ya que es bastante fácil añadir mas jugadores que en otros géneros, sin embargo había algunos juegos de otros estilos que también tenían la posibilidad de jugar a mas de dos, como por ejemplo “Secret of Mana” que permitía 3 jugadores pese a ser un RPG o “Dragon: The Bruce Lee history” que tenia un modo para 3 jugadores simultáneos, aun siendo un juego de lucha 1 VS 1.

Debido a la cantidad de horas que le eché en su día al Multitap, quisiera comentaros los que fueron, para mí, algunos de los mejores juegos para sacarle partido.










Dragon: The History of Bruce Lee


Turbo Toons


Secret of Mana

Algunos juegos para SUPER MULTITAP

MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT

Micromachines es diversión inmediata, y si jugamos a 4 jugadores es todavía mejor. La versión Turbo Tournament es la que mas jugué en su día, tenia una gran variedad de circuitos para elegir, muchos vehículos diferentes y lo mas importante, tenia un modo multijugador adictivo y competitivo. Este juego no usa pantalla partida, todos los coches están a la vez en pantalla y quien se quede fuera pierde.





TINY TOONS WILD & WACKY SPORTS

Siguiendo muy de cerca a Micromachines, tenemos al segundo juego que mas he jugado en multitap. Este juego se podría catalogar como “olimpiadas al estilo Tiny Toons” y era un juego variado, divertido y con muchas pruebas diferentes. En algunas de ellas los jugadores se turnaban a la hora de hacerlas, pero también había muchas con los cuatro jugadores a la vez (aumentando el caos y la competitividad).

SUPER BOMBERMAN 2



Al igual que pasa con Micromachines, Bomberman es una saga que esta ligada al éxito en partidas multijugador. En los dos primeros juegos podías jugar hasta a 4 jugadores, y en los siguientes la cifra aumentaba a 5. Mi Super Bomberman favorito era el 2, me encantaban sus pantallas (sobretodo la que los personajes se pueden "empujar" unos a otros) sus ítems y todo en general. Un gran juego, divertido, simple y directo.

SATURDAY NIGHT: SLAMMASTERS

Slam Masters era un gran juego tanto para un jugador como para dos (sobretodo por el modo cooperativo) pero si os juntabais cuatro era mejor todavía. En un juego como este, donde acabar con la barra de vida del rival no era suficiente (había que hacer la cuenta hasta 3) era vital tener un buen compañero que te salvara antes de que terminaran contigo, de manera que el combate se ponía muy interesante. El único fallo era que no se podían repetir personajes, pero había bastante variedad para elegir.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE



Siendo los juegos deportivos los mas comunes en usar el multitap uno de ellos tenia que entrar en la lista, y lo hace por la puerta grande. International Superstar Soccer Deluxe no solo es un gran juego de futbol, con una genial jugabilidad y muchos modos de juego, si no que es una gran experiencia jugable para 4 jugadores. (Incluyendo todas las combinaciones posibles como 1 vs 3 o todos contra la consola)

STREET RACER



Uno de los "clones" de Mario Kart que no llegó tan alto como él. Sin embargo Street Racer era un juego entretenido, divertido, con diferentes modos de juego (pudiendo incluso jugar un partido de futbol) y daba la posibilidad de jugar a 4 jugadores a la vez. Lo curioso es que la pantalla no estaba dividida en cuadros, si no en franjas horizontales, esto se hacia raro al principio pero luego te acostumbrabas.

LOONEY TUNES BASKETBALL



Eran muchos los juegos de baloncesto que permitían usar el multitap, pero este era uno de los mas llamativos. Y es que un partido de básquet protagonizado por el Coyote, Bugs Bunny o Marvin el marciano no deja indiferente a nadie. La gracia de este juego eran las diversas "trampas" que podíamos hacer para ganar o evitar perder (Podíamos convertir la pelota en un pastel o una bomba, convertir el marcador en una tragaperras, poner el juego a oscuras unos segundos y muchas mas). Una de las habilidades mas llamativas era la propia de cada jugador, y es que no todos los días ves a alguien atarle un cohete a la pelota y lanzarlo a la canasta del equipo rival, aunque a veces te explote en la cara (¿verdad Coyote?)

Hay muchos mas juegos que me gustaron mucho como NBA Jam o Smash Tennis, pero estos fueron los que mas disfruté. Si tenéis la posibilidad de contar con un Multitap y buscáis algún juego para divertiros, probad cualquiera de estos, os aseguro que no os arrepentiréis.





A principios de los 90 hubieron rumores sobre una posible película de imagen real basada en el juego de moda (Street Fighter II) y fue en el año 1994 cuando esos rumores tomaron forma. Recuerdo que no podía esperar nada bueno de ese proyecto, pero luego pensé que Street Fighter era un juego de lucha, se podía hacer una buena película de artes marciales, no requería usar mucha imaginación y con poco que se pareciera al juego todos estaríamos contentos.

Lo curioso de todo era que esta no iba a ser la única película que se preparaba, pues en Japón estaban haciendo una de animación. En este numero vamos a darle un repaso a la película hecha por en Estados Unidos.

Ficha de la Película:

Titulo: Street Fighter La Ultima Batalla

Dirección: Steven E. de Souza

Producción: Kenzo Tsujimoto y Akio Sakai

Guión: Steven E. de Souza

País: Estados Unidos

Año: 1994

Duración: 102 minutos

Historia del videojuego:
Los mejores luchadores del mundo participan en un torneo conocido como Street Fighter en busca de la gloria, tras el torneo se esconde el líder de la organización criminal Shadaloo (M.Bison), algunos participantes lo saben y participan para poder acabar con el.

Historia de la película:
El malvado dictador M.Bison tiene un montón de rehenes en su fortaleza secreta y pide a las naciones unidas un rescate astronómico por su liberación. El ejercito bajo el mando del general Guile intentará acabar con el y liberar a los rehenes.

Bueno, la cosa empieza interesante, de primeras tenemos que no es un torneo y que la película no tiene pinta de ser de artes marciales. El hecho de que el protagonista sea Guile no es muy sorprendente en un producto "Made In USA" aunque yo siempre me pregunté porque no pudo ser Ken que tiene mucho que ver con el verdadero protagonista (Ryu) pero bueno, supongo que Guile es mas "representativo". Otro cambio destacable es que la organización de Bison pasa a convertirse en un territorio llamado Shadaloo. Solo con estos escasos datos ya sabemos que no se han contenido a la hora de alterar la historia del juego.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

El malvado Señor de la Guerra M.Bison ha pedido un rescate enorme para liberar a un grupo de rehenes que tiene prisioneros, entre esos rehenes también hay algunos militares de las fuerzas de Guile que tratara de localizar a Bison provocándole por televisión (aprovechando que la periodista Chun Li le intenta entrevistar) Bison picará el anzuelo para responder al militar, dando un tiempo limite para que le paguen lo que ha pedido o matará a todos los rehenes, como ultimo comentario Guile le dice a su amigo prisionero (Charlie) que aguanten, que los salvaran. Casualmente, un tal Carlos Blanka esta justo delante de Bison a punto de ser ejecutado en sus manos, ante la deducción de que es el amigo de Guile, lo manda al laboratorio.

La siguiente escena nos muestra a Ryu y Ken en un antro bastante poco acogedor donde se llevan a cabo peleas y otras actividades ilegales. Al parecer nuestros queridos karatekas son ahora estafadores que intentaban engañar a Sagat (que es quien le vende armas a Bison) vendiéndole armas de juguete, pero él lo sabe y termina obligando a Ryu a luchar en un "combate de jaula" con el campeón actual, Vega. En ese momento aparece Guile y todos quedan detenidos. Volvemos a la base secreta de Bison, donde podemos ver algunos de sus ayudantes (Dee Jay y Zangief) mientras que el propio Bison obliga al Doctor Dhalsim a que convierta a Charlie en un "soldado definitivo".



Una vez en la cárcel, Ryu y Ken son acechados por otros prisioneros y llaman la atención de Guile que les propondrá un plan para limpiar sus conciencias. El plan es bastante sencillo, cuando vayan a ser trasladados en un camión organizaran una revuelta y como resultado de esta "mataran" a Guile, para así ganarse la confianza de Sagat y Bison.

Los periodistas (Honda, Balrog y Chun Li) investigan por su cuenta y esta última descubre que Guile esta vivo y que Ryu y Ken trabajan para el. Tras esto se infiltran en Shadaloo para intentar acabar con Bison, pero con tan mala suerte que él y Sagat han iniciado una guerra de bandas, en ese momento Ryu y Ken intentan impedirla y delatan a los periodistas, que son capturados.

Tras esto, el ejercito de Guile planea un ataque directo contra la base de Bison, al mismo tiempo que Ryu y Ken intentan ayudar a huir a Honda y Balrog para salvar a Chun Li (que esta a solas con Bison). La cosa sale mal y terminan todos prisioneros. En otro lado de la base, el doctor Dhalsim intenta evitar que conviertan a Charlie en un monstruo asesino, un soldado de Bison lo descubre e intenta matarlo, pero en el forcejeo liberan a Blanka y este acaba con el.

Guile se infiltra en la base con tan mala suerte de que acaba en el laboratorio cara a cara con Blanka, inexplicablemente reconoce a Charlie y se ofrece a "acabar con su dolor" matándolo, en ese momento Dhalsim le convence de que no lo haga y le indica como puede llegar hasta Bison.

En este momento empiezan todas las peleas a la vez, Guile contra Bison, los protagonistas prisioneros se escapan, Honda y Zangief pelean destruyéndolo todo a su paso (y por algún motivo les ponen rugidos de Godzilla) los militares entran en la base y acaban con todo lo que se pone a tiro. Ryu y Ken pelean contra Vega y Sagat y finalmente todo el grupo de personajes secundarios salvan a los rehenes, pero claro, la base de Shadaloo va a explotar y Guile aun esta peleando contra Bison. Tras una aparente victoria por parte del militar Bison potencia sus poderes, momentos en los que empieza a volar, soltar descargas eléctricas y algún que otro sermón paranoico (y divertido).

Todos los personajes huyen y Zangief ayuda a que salgan vivos de la base (pues acaba de entender que Bison es malo) Dee Jay y Sagat huyen, Guile vence a Bison, la base explota y todos hacen su pose de victoria del videojuego. FIN Por si hubiera alguien con suficiente paciencia para ver todos los créditos, la película tiene reservada una ultima broma tras estos

Los personajes

Guile (Jean Claude Van Damme): Guile es el general al mando de la operación de salvar a los rehenes y derrotar a Bison. Se le muestra decidido y también bastante duro, llegando a intentar matar a Charlie cuando lo ve convertido en Blanka. En el juego es un militar que quiere matar a Bison para vengar a su amigo Charlie. Al menos se parecen en algo, por otro lado Van Damme lo hace bastante bien, al menos sabe artes marciales.







Chun Li (Ming-Na): Es una periodista que busca matar a Bison para poder vengar a su padre. Sabe artes marciales y es muy decidida. La ropa del videojuego se la ponen cuando es prisionera de Bison.

En el juego es una policía que también busca matar a Bison para vengar a su padre, así que al menos han respetado la historia.

Ryu (Byron Mann): Ryu es un estafador, pero en el fondo es buena persona por lo cual a la hora de la verdad se une al bando de Guile. En el videojuego Ryu es un luchador vagabundo que ansia ser el mas fuerte, ni mas ni menos. Al menos en ambas tiene un pasado común con Ken y el actor que lo interpreta es oriental y sabe artes marciales.







Ken (Damian Chapa): Al igual que su compañero, es un estafador que se termina uniendo a Guile, Ken se muestra mas codicioso que Ryu y no para de soltar chistes. El Ken del videojuego también es mas alocado que Ryu pero nunca se le ha visto ser avaricioso (quizás porque es millonario). Damian Chapa no esta en tan buena forma como Byron Mann y en las peleas se nota.

Sagat (Wes Studi): Sagat era un luchador de jaula que se hacia llamar puño de hierro y ahora es traficante de armas. El del videojuego era un campeón de Muay Thai que perdió ante un combate brutal contra Ryu, tras eso ingresó en Shadaloo para servir a Bison. Así que en poco se parecen.



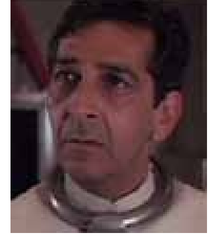




Vega (Jay Tavare): Vega es el campeón de la lucha en Jaula y esta a las ordenes de Sagat. En el juego era un luchador obsesionado con la belleza y un asesino sádico y cruel al servicio de Bison. Al menos respetaron (mas o menos) el diseño del personaje y hasta le pusieron la jaula como guiño al ataque que tanto le caracterizaba en el juego.

M.Bison (Raúl Juliá): Bison es el señor de Shadaloo y quiere dominar el mundo, el del videojuego mas o menos es lo mismo. La principal diferencia viene de que ese tiene poderes y el de la película no (al menos no al principio). Hay que destacar que aunque ahora sabemos mucho de la historia de Bison, cuando salió la película no se sabia casi nada, así que le dieron una personalidad Megalómana y paranoica que personalmente, me pareció muy acertada.



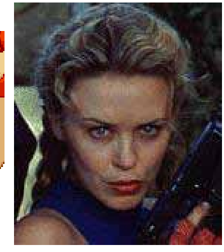



Dhalsim (Roshan Seth): Dhalsim es un científico que trabaja forzosamente para Bison, es el encargado de convertir a Charlie en un monstruo letal. El Dhalsim del juego es un luchador indio, humilde y sabio que puede estirar sus extremidades y lanzar fuego. La única conexión entre ambos es su personalidad, pues ambos demuestran ser buena persona.

Blanka (Robert Mammone): Carlos Blanka es un militar amigo de Guile, tras ser capturado por Bison lo transforman en un monstruo agresivo. En el juego Blanka resulta ser un niño que sobrevivió a un accidente de avión y se crió en la selva junto con los animales. No se en que pensaron cuando se les ocurrió mezclar a Charlie con Blanka para crear este personaje en la película.







Cammy (Kylie Minogue): Otro de los soldados de Guile y al parecer uno en los que mas confía, a parte de eso, nada mas se sabe de Cammy (salvo que no se lleva bien con Chun Li). En el juego Cammy es un personaje misterioso cuyo origen y entrenamiento proviene de los experimentos de Bison.

T. Hawk (Gregg Rainwater): Otro mas de los soldados de Guile (al parecer era la manera mas fácil de incluir personajes en la película) cuya única diferencia del resto es que se pone una cinta en la cabeza. El del videojuego es un indio enorme que busca acabar con Bison para vengarse de la desaparición de parte de su tribu.

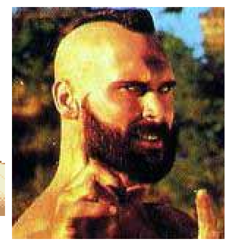


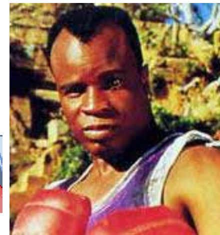




Dee Jay (Miguel A. Núñez): Es uno de los trabajadores de Bison, al parecer un informático o algo por el estilo, es cobarde y no duda en huir cuando las cosas se ponen feas. El personaje del juego es un luchador Jamaicano relacionado con el mundo de la música. Una vez mas, no hay nada en común entre ambas versiones.

Zangief (Andrew Bryniarski): Otro de los trabajadores de Bison, es grande, fuerte y terriblemente estúpido, tanto que ni siquiera sabe que Bison es el malo de la película. En el juego Zangief es un luchador profesional de lucha libre con un gran orgullo patriótico hacia su país y ni es malo, ni es tan tonto. Al menos el parecido físico entre el actor y el personaje es muy elevado.

Balrog (Grand L. Bush): Balrog es un boxeador al que Bison le arruinó la carrera, de manera que se une a Chun Li y Honda para vengarse. En el juego es un boxeador tremendamente violento al que echan del boxeo profesional y entonces se une a Shadaloo para servir a Bison.

Honda (Peter Tuiasosopo): Es un sumo hawaiano al que Bison le arruinó la carrera así que se une a Chun Li y Balrog para vengarse (si, usan la misma historia para Balrog y Honda). En el juego es un luchador japonés de sumo, con una gran afición al Kabuki, así que bueno, quitando lo de que son sumos, no hay nada mas en común.




No busquéis a Fei Long en la película porque no sale, en su lugar hay otro soldado de Guile llamado Sawada, que es oriental y sabe artes marciales (de ahí que mucha gente lo considere “el Fei Long de la película”) al igual que T.Hawk y Cammy, tiene un papel absolutamente secundario y nada que ver con el personaje del juego.

Conclusión:

Street Fighter: La Ultima Batalla es una película que vuelve a ignorar el juego en el que se basa totalmente, la verdad es que podían haber hecho esta misma película cambiando los nombres y no habría pasado nada, pero claro, entonces nadie habría pagado por verla.

Una de las cosas que mas me molesta en la película es la sencillez a la hora de meter los personajes, o son buenos y van con Guile o son malos y van con Bison. Habría sido mejor meter menos personajes y darles algún tipo de historia mas interesante que ser "un soldado bueno o malo". El caso de Zangief me molesta bastante, solo por ser Ruso le toca lo peor, ser malo y retrasado mental (aunque al menos gracias a eso tenemos unas risas aseguradas) y un papel similar tendría en la serie de animación (de hecho si fuera por los yanquis, Zangief tendría tatuada la calavera de Shadaloo en la frente) por otro lado tenemos que endiosan totalmente al personaje de Guile siendo, no solo el protagonista de la peli, si no un tío inteligente, fuerte y chulo) podrían haber dado mas protagonismo a Ryu y Ken o a Chun Li o a alguno de los mil secundarios.



Cada Bisondolar tiene el valor de 5 Libras Británicas

Vamos que la película es mala, es mala con avaricia, yo cuando la vi en el cine me quise morir, ¿Cómo podían haberla cagado tanto con un juego de lucha tan bueno? Pues no importa, el caso es que lo hicieron.

Hoy la he vuelto a ver después de mucho tiempo y ha sido tal y como recordaba, mala, llena de tópicos y muy cómica, he recordado lo mucho que me gusta la interpretación de Bison a manos de Juliá, sus discursos de dominación mundial tan típicos de los malos y su cara de loco (además de la chorrada de Bisonopolis, los Bisondolares o que los mandos de su "trono volador" sean los de una recreativa con el mapa del mundo al estilo Street Fighter II) pero sobretodo me he dado cuenta de una cosa, cuando salió esta película yo la consideré la peor que había visto hasta la fecha (si, peor que Mario Bros) pero a día de hoy aun sabiendo lo mala que es, pienso que no es tan mala.



Imitando las poses de victoria del juego

El porque de ese pensamiento tiene un nombre: "Street Fighter la leyenda de Chun Li" (lamentablemente ya me tocara hablar de esa película) esa película del año 2009 que hizo todo mil veces peor que esta, porque en la de Van Damme al menos hay acción y te ríes, pero en esa sientes que has estado mirando una pared blanca durante una hora y media mientras alguien te da collejas en la nuca.

Sorprendentemente las cosas mal hechas en los 90 son mejores que las cosas mal hechas en el 2000. Aunque claro, el hecho de que haya una película peor no puede convertir a esta en buena (que no lo es) pero si que hace que te deje mejor sabor de boca porque ya sabes que hay cosas peores.

VALORACIÓN:



MALA

Skullo



MEDALLA DE PLATA

KNUCKLES



En el año 1994 vimos aparecer por primera vez a Knuckles, un equidna (animal del que poca gente había oído hablar) un personaje creado para competir con el propio Sonic a nivel de "chulería", para ello hicieron un diseño similar y le dieron un origen noble y una personalidad fuerte a este nuevo personaje.

Su historia se podría resumir en que Knuckles es un superviviente de los Equidnas de la Angel Island que tiene la misión de cuidar la Master Emerald para así evitar que caiga en malas manos, pues si eso ocurriera podría haber un enorme desastre.

Su personalidad ha sufrido algún cambio, pero generalmente se podría resumir en que es testarudo, decidido, con poco sentido del humor, leal y también bastante ingenuo, con lo cual suele ser engañado con relativa facilidad. Por otro lado, Knuckles



Primera aparición de Knuckles



Sonic & Knuckles

siempre ha sido definido como un guerrero con una gran fuerza, que junto con sus otras habilidades (planear en el aire y trepar por las paredes) le daban un toque único.

En resumen, era el rival perfecto para Sonic y en cierto modo convertía al erizo azul en un "tipo inocente" mientras que él era un "tipo duro". Ese papel de rival/amigo de



Knuckles in Sonic 2

Sonic le concedía un puesto de honor en el mundo del erizo, pero con el tiempo pasó a ser uno más y los chicos de SEGA volvieron a intentarlo de nuevo, creando otro "tipo duro" conocido como Shadow The Hedgehog, aunque esa es otra historia.

Knuckles inicia su andadura en Sonic 3 donde (engañado por Robotnik) cree que Sonic y Tails van a robar la Master Esmerald, obviamente el no piensa consentirlo, de manera que conforme avanzamos nive-



Logo de Sonic & Knuckles



Sonic Triple Trouble

les, aparecerá para detenerlos. Tras conocer la verdad, se alía con los protagonistas para intentar dar caza a Robotnik.

Todo estaba preparado para lo que vendría a continuación, Sonic & Knuckles (1994) donde directamente podíamos jugar con él, no solo en ese juego, si no en los Sonics anteriores (conectándolos al propio cartucho de Sonic & Knuckles).

Las apariciones de Knuckles fueron aumentando, siendo el secundario mas querido por los jugadores (si, por encima de Tails). En cada nuevo juego de Sonic, Knuckles también tendría su momento de gloria, de manera que el Equidna tuvo aparición en una gran variedad de títulos (Sonic Drift2, Sonic 3D, Sonic Triple Trouble y muchos mas)

Pero el verdadero momento de la verdad para este personaje fue en el año 1995 con un juego llamado "Knuckles Chaotix". En



Knuckles Chaotix para 32X



Knuckles Chaotix para 32X



Sonic R

él aparecerían muchos personajes nuevos (Vector el cocodrilo o Espio el camaleón, entre otros) pero Knuckles era el verdadero protagonista.

En este juego llevábamos dos personajes, cada uno con un anillo en la mano y estos



Sonic The Fighters

"atados" entre si, pese a lo original que era, no tuvo demasiado éxito y en general no suele ser recordado como uno de los juegos de la época dorada de Sonic, posiblemente porque era bastante extraño y porque salió solo para el 32X de Mega Drive.

Además de los videojuegos, Knuckles también apareció en todo lo relacionado con Sonic, como por ejemplo los comics publicados por Archie, las películas y las series de dibujos. En algunas versiones se cambia su historia o carácter según la trama en la que aparece, pero siempre con bastante parecido al original.

A día de hoy no parece que Knuckles vaya a volver a protagonizar un juego a corto plazo y es que, pese a que el número de juegos relacionados con Sonic sigue aumentando, parece que SEGA prefiere que todos estén protagonizados por el erizo azul. Al menos podremos seguir jugando con Knuckles en los títulos del propio Sonic, en los cross overs con personajes de Nintendo (donde teóricamente tiene rivalidad con Wario) y en diversos juegos de SEGA en los que se reúnen sus personajes mas clásicos.


SEGA All-Star Racing

Skullo


Especial
La
Familia
Addams
SCORE $ 000035400
x00
x05
THE MUSIC ROOM
THE ADDAMS FAMILY
ocean
CONTINUE
YES
NO
THE NEW
SCOOBY-DOO
MOVIES
GUEST STARRING
The ADDAMS FAMILY

LA FAMILIA ADDAMS



Dibujo de Charles Addams

Los Addams son una familia muy particular, viven en una lúgubre mansión llena de trampas, máquinas de tortura, plantas carnívoras y demás cosas sobrenaturales, se muestran encantados ante el dolor y lo grotesco lo que hace que vean el mundo desde una perspectiva totalmente opuesta al resto de la gente.



Homenaje de Google a la familia Addams

Los miembros principales de la Familia Addams (Gómez, Morticia, Fétido, Abuela, Miércoles, Pugsley, el mayordomo Lurch y la mano Cosa) se han mantenido en todas sus encarnaciones (aunque con algunos cambios de parentesco en las diferentes versiones) y aunque la mayoría de gente los recuerda de la serie de los años 60 o las películas de los 90 los orígenes de los Addams se remontan muchos años atrás.

Charles Addams creó a la Familia Addams en 1937 para una tira cómica para el periódico The Newyorker, con el paso del tiempo los miembros de esta particular familia ganarían suficiente popularidad como para ser llevados a la pequeña pantalla. Así fue como en 1964 apareció la primera serie de la Familia Addams que se dedicó a darnos a conocer a sus miembros y su particular modo de vida, donde todo lo que para nosotros era raro, para ellos era normal. Esta primera adaptación es una de las mas populares, ha sido emitida varias veces durante años posteriores a su estreno, y sus dos temporadas fueron lanzadas en



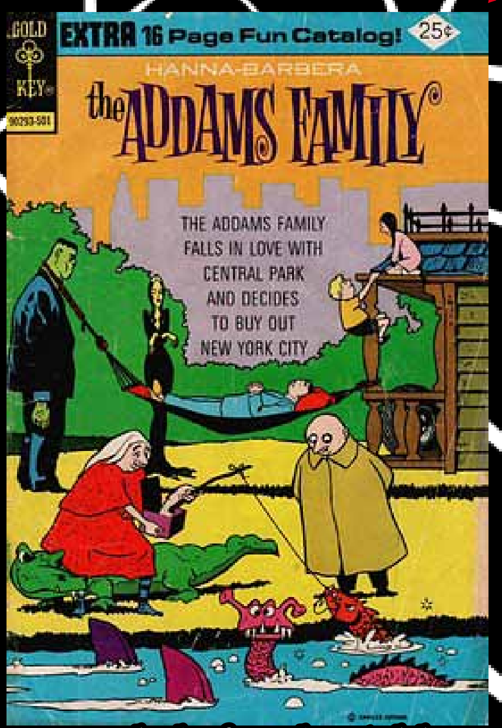
La Familia Addams 1964

DVD para todos aquellos que no pudieron disfrutar de la serie en su momento. El famoso tema musical de la familia Addams fue usado por primera vez en esta serie.



La Familia Addams de 1973

Tras esta serie, los Addams aparecerían en un episodio de Scooby Doo con bastante éxito, por lo que Hanna-Barbera decidió no dejar pasar la oportunidad, así fue como en 1973 los Addams tuvieron su primera serie de animación. Por aquella



Comic de la familia Addams

época también habían comics, juegos de mesa y otros productos de la particular familia.

Parecía que todo lo que tocaban los Addams iba a tener éxito, pero no fue así, pues hubo un episodio piloto de The Addams Family Fun-House producido por ABC en 1973 que no tuvo continuidad, y un es-



Los Addams en la película de 1991

pecial de Halloween en 1977 que tampoco gustó demasiado (quizás porque presentaba a los miembros de la familia envejecidos).

Tuvieron que pasar muchos años para que se volviera a oír algún proyecto totalmente nuevo basado en los Addams, concretamente una película de imagen real que seria lan-

Un solo año mas tarde los Addams volverían a la televisión en forma de dibujos animados, con unos diseños coloristas que tomaban como base la primera serie de animación, pero que se actualizaron para ser mas similares con los de la reciente película. Esta serie tuvo varias temporadas y volvió a ser producida por Hanna-Barbera.


Serie de animación de 1992

zada a finales de 1991, una apuesta arriesgada si tenemos en cuenta que la primera serie (y la de animación) habían dejado un muy buen recuerdo entre el publico.

Afortunadamente la película fue un gran éxito, siendo un gran referente para futuras encarnaciones de los personajes. La historia de la película trataba sobre la desaparición hace años de Fétido Addams y su inesperado regreso que podría suponer que los Addams perdieran toda su fortuna e incluso, su increíble casa.


Addams Family Values



Addams Family Reunion

Tras la nueva serie, solo quedaba esperar una secuela de la película llamada The Addams Family Values que llegó en 1993. Esta vez la historia giraba entorno al nacimiento de un nuevo miembro de la familia (Pubert Addams) creando una serie de acontecimientos que pueden llegar a hacer que la familia se separe. La nueva película volvió a gustar y al parecer había pensada una terce-

ra parte que nunca se llegó a producir como tal (muchos apuntan a que la muerte del carismático actor que encarnaba a Gómez –Raúl Juliá– tuviese algo que ver con su cancelación)

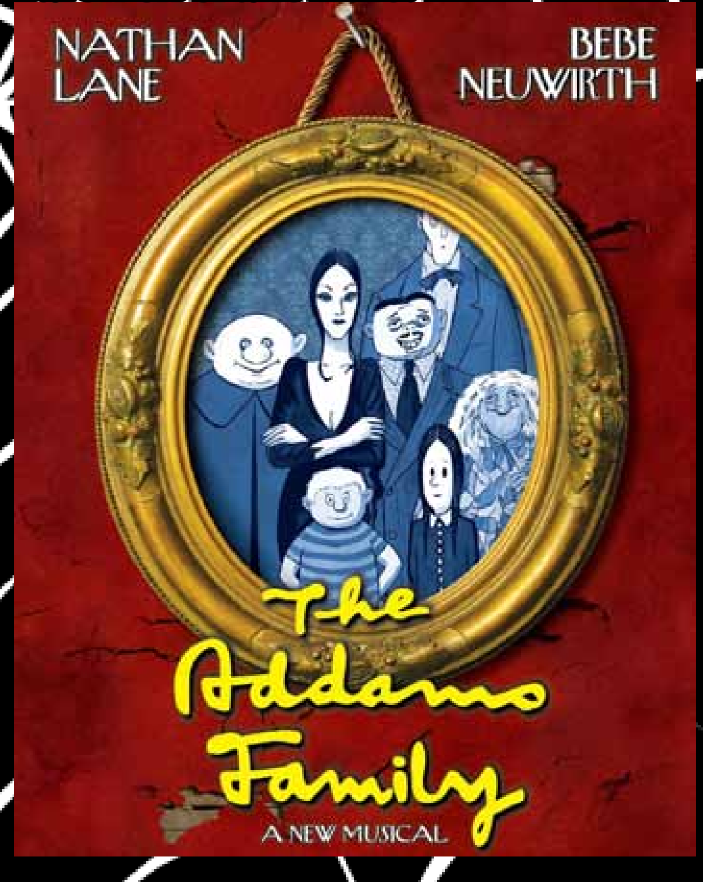


New Addams Family

Pese a ello, si que hubo una película mas, Addams Family Reunion hecha en 1998, y donde prácticamente todos los actores eran diferentes a los de las películas anteriores. La película fue lanzada directamente a video.

Esta nueva película fue el primer paso hacia una nueva serie llamada The New Addams Family en 1998, esta serie no tuvo tanto éxito como las anteriores, pese a ello se rodaron mas de 60 capítulos, como curiosidad decir que en esta serie se cambió el tema inicial de los Addams por uno mas alegre.

Tras todas estas series y películas la Familia Addams había hecho casi de todo, pero aun podían sorprendernos un poco mas, como fue el caso de The Addams Family: A New Musical, que es exactamente lo que su nombre indica, un musical con los personajes creados por Charles Addams, cuyas actuaciones empezaron en el año 2010.



Con todo esto se acaba el repaso sobre la historia de los Addams, ahora toca hacer un repaso general sobre los videojuegos que protagonizaron.

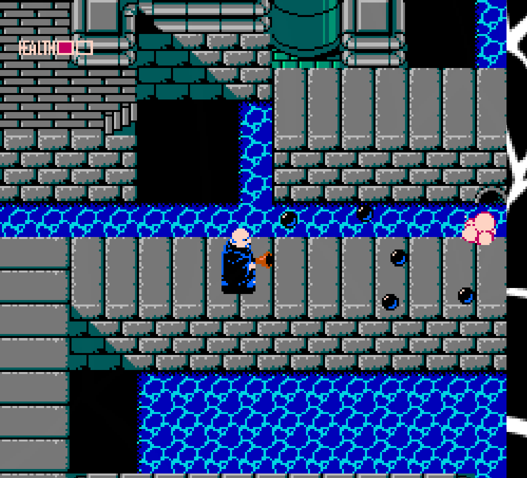
FESTER'S QUEST



Fester's Quest es el primer juego de los Addams que veremos en el especial, y el único que se basa en la primera serie de imagen real.

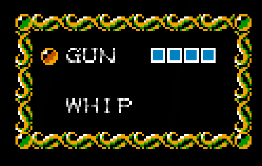
Este juego fue lanzado en 1989 para NES de la mano de Sunsoft. En él nos ponemos en la piel de Fétido Addams que ha de salvar el mundo de una invasión extraterrestre (sí, suena raro pero viniendo de los Addams tampoco me sorprende). El juego tomaba como base una vista aérea típica de RPG, donde Fétido debía ir explorando los diferentes escenarios, conseguir ítems y acabar con los enemigos gracias a sus diferentes armas. Esa exploración se podía llevar también al interior de los edificios donde el juego tomaba una perspectiva en primera persona.

El resto de los Addams también hacen acto de aparición para ayudar a Fétido en su misión proporcionándole Items.



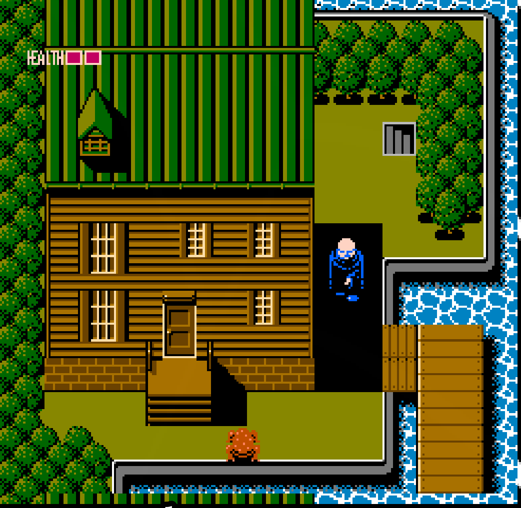
Explorando las cloacas



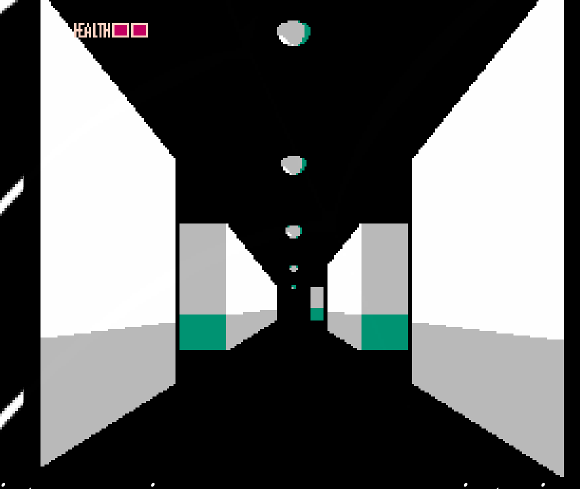




El inventario de Fétido

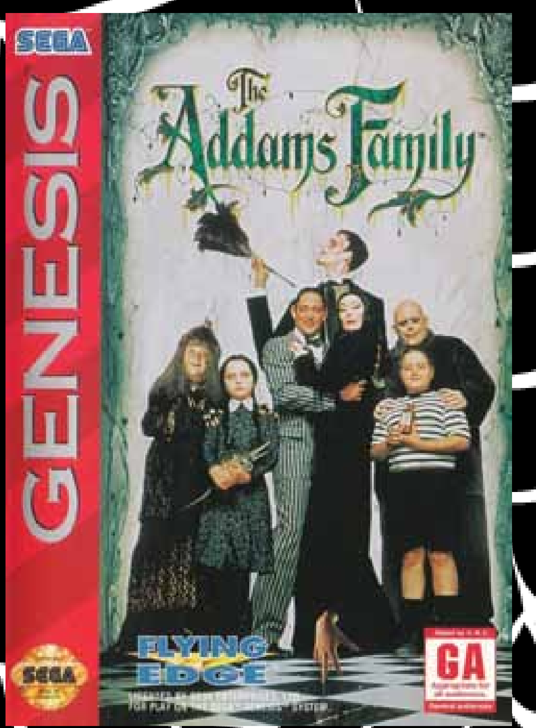


Así se ve el juego en exteriores



Vista en primera persona para interiores

THE ADDAMS FAMILY



Con el éxito de la película de 1991 aparecieron muchos juegos de los Addams basados indirectamente en esta, pues la historia de los juegos poco tiene que ver con lo visto en la película.

Las consolas afortunadas esta vez fueron: Super Nintendo, Mega Drive, NES, Master System, Game Boy, Game Gear, Atari ST, Commodore 64, Amiga, Amstrad CPC, TurboGrafx CD y ZX Spectrum. Las versiones de Super Nintendo, Mega Drive, Amiga y Atari ST son casi iguales, con algunos cambios sonoros y gráficos, pero de idéntico planteamiento.

La historia del juego se centra en la desaparición de casi todos los miembros de la familia y nosotros, en el papel de Gómez, debemos encontrarlos explorando todas las habitaciones de la casa en un divertido juego de plataformas lleno de secretos y pintorescos enemigos.



Amiga

Las versiones de Game Gear, Master System y NES también eran muy similares. Las versiones de Game Boy, Amstrad CPC, Commodore 64 y ZX Spectrum también seguían la misma tónica, tanto en desarrollo como en historia.

La versión mas diferente de todas es la de TurboGrafx CD, pues el protagonista principal no es Gómez, ni siquiera es un miembro de la familia, el personaje que manejamos es el abogado de los Addams (Tully Alford) quien recorrerá toda la mansión en busca de un tesoro, enfrentándose a toda clase de peligros (incluyendo los propios Addams).



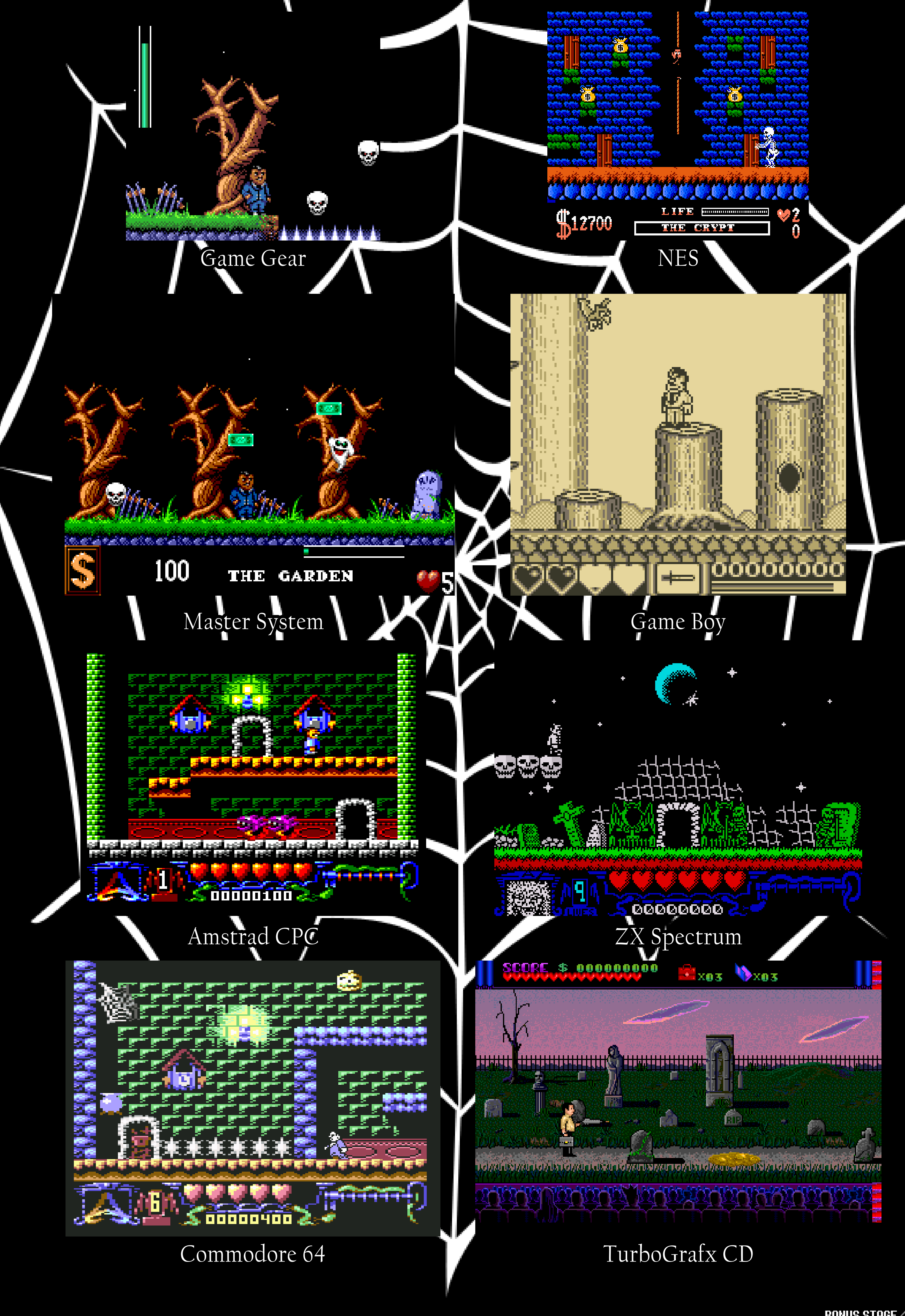
Atari ST



Mega Drive



Super Nintendo



Game Gear

NES

Master System

Game Boy

Amstrad CPC

ZX Spectrum

Commodore 64

TurboGrafx CD

THE ADDAMS FAMILY: PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT



En 1992 y 1993, aparecieron mas juegos de los Addams, esta vez basándose en la nueva serie de animación. Pugsley's Scavenger Hunt salió para las tres consolas de Nintendo: Super Nintendo, Game Boy y NES.

Las versiones de NES y Game Boy eran una especie de adaptación del juego anterior de los Addams (concretamente de las versiones de Super Nintendo, Mega Drive, Atari ST y Amiga), contando con los mismos escenarios y ene-



Version de Game Boy



migos (aunque con algunas modificaciones) y teniendo que volver salvar al resto de la familia, pero esta vez manejábamos a Pugsley en vez de a Gómez.

La versión de Super Nintendo era un juego totalmente nuevo. En este titulo Pugsley esta inmerso en una particular búsqueda del tesoro, para ello deberemos recorrer toda la mansión, visitando a los diferentes Addams en un juego de plataformas, al estilo del primero.

Versión NES

Versión NES

Versión Super Nintendo



THE ADDAMS FAMILY VALUES

En 1994 apareció el siguiente juego de la saga, esta vez tomando el nombre de la segunda película, aunque su historia tampoco es la misma que la del film, pues esta vez trata de la desaparición del bebé de los Addams.

Nosotros manejamos a Fétido Addams, en un titulo de estilo RPG de acción. Nuestro personaje deberá explorar los escenarios, hablar con los otros personajes que se encuentre, resolver puzzles y obtener diversos objetos para progresar durante el juego.

A simple vista este juego parece el sucesor directo de Fester's Quest, aunque realmente los dos títulos no tienen nada que ver (salvo el protagonista y el estilo de juego). Este titulo apareció solo para Super Nintendo y Mega Drive.

Versión Mega Drive

Versión Super Nintendo

THE NEW ADDAMS FAMILY

A finales del 2001 y principios del 2002 llegó el ultimo juego de los Addams, esta vez tomando el nombre de la serie de imagen real hecha a finales de los 90.

Este titulo salió solo para Game Boy Color, por lo que quizás no es demasiado conocido aún siendo un titulo muy interesante y diferente al resto de juegos de los Addams, pues se trata de una aventura gráfica, que afortunadamente llegó traducida al castellano.

La historia del juego trata de que quieren construir un parque de atracciones justo donde esta la mansión de los Addams, ya que al parecer, en el ayuntamiento no tienen ningún documento que acredite que esas tierras son de los Addams, pese a que ellos llevan viviendo ahí durante muchas décadas. Por este motivo los Addams tienen que buscar las escrituras de la casa para evitar que la tiren abajo y los echen.

Los protagonistas del juego son los hijos de los Addams (Pugsley y Miércoles) quienes deberán ir resolviendo diferentes puzzles para poder conseguir dichas escrituras.

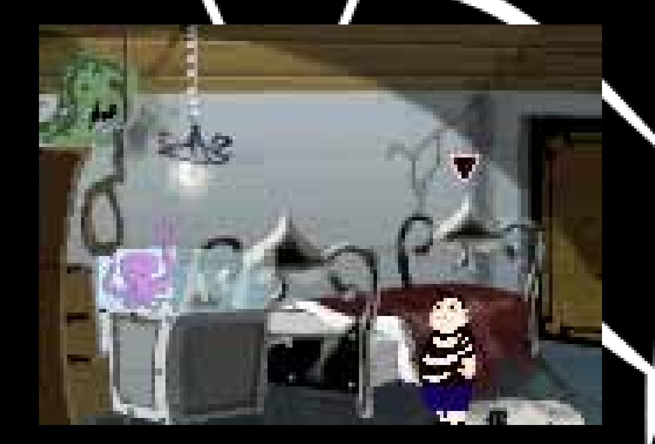
Con este juego termina el especial sobre la Familia Addams, a día de hoy no tienen ninguna serie ni película nueva de manera que es difícil que aparezcan mas juegos a corto plazo. Sin embargo siendo unos personajes tan antiguos y habiendo tenido éxito en varias generaciones diferentes, es muy posible que algún día vuelvan a la televisión o cine y en ese caso seguro que podremos volver a disfrutar de nuevos juegos de los Addams.

Skullo





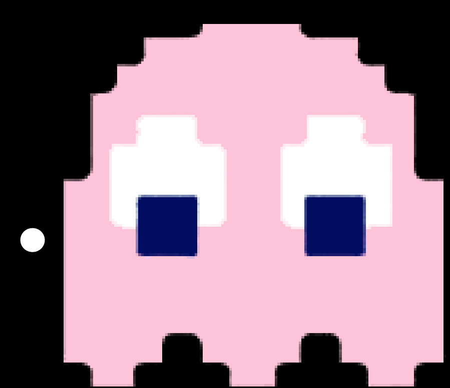






STAFF

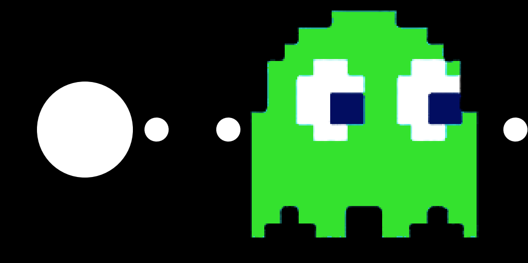




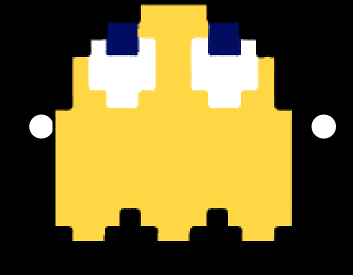
KURAI

Asesora de imagen

Operarios







SUPER ARU

EL MESTRE

VALVEIDER

Para el próximo numero

Más análisis

Medalla de plata

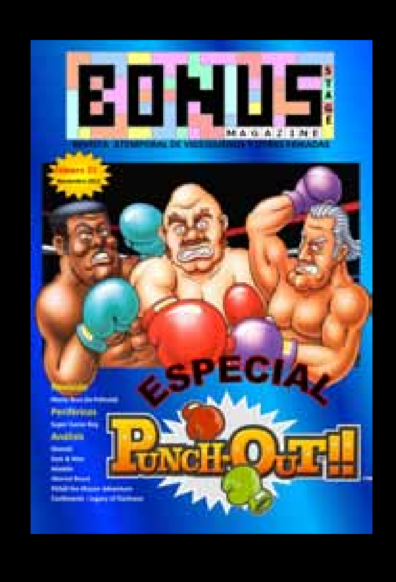
Visión periférica

Revisión

y un súper especial

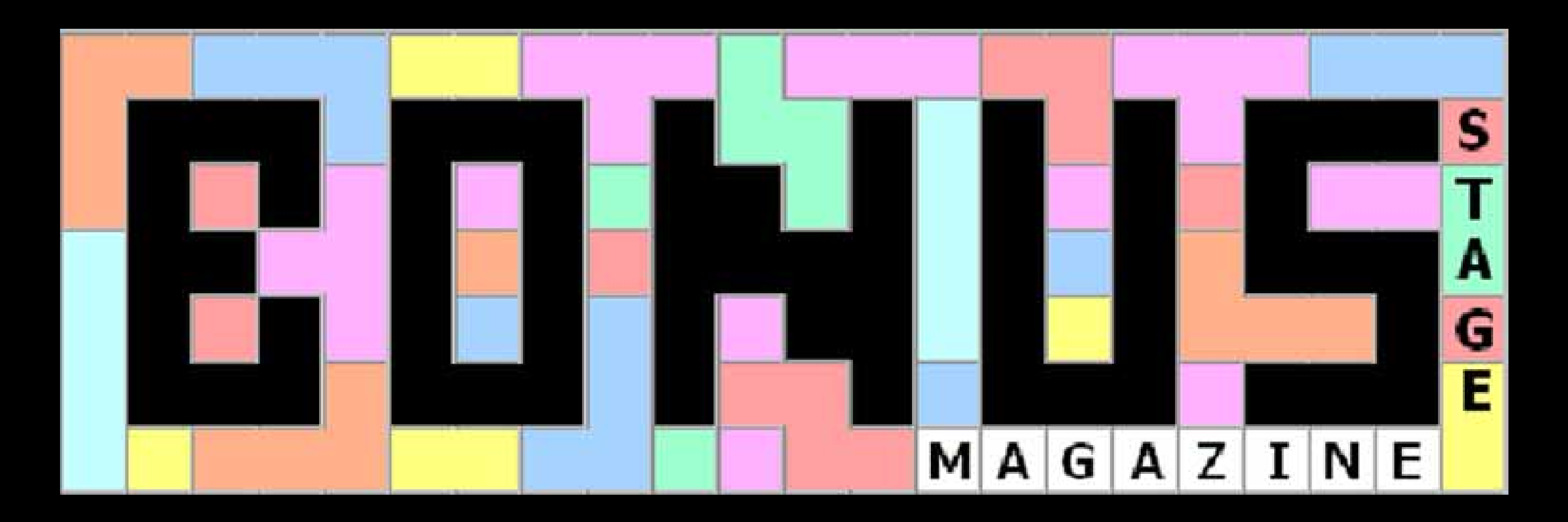
Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores









Numero 04

Mayo 2012